

Klimatické súvislosti – Ihrisko a rozmiestnenie modelov

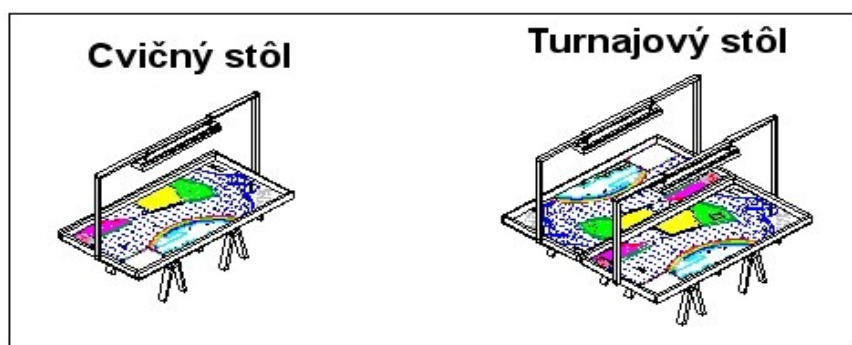
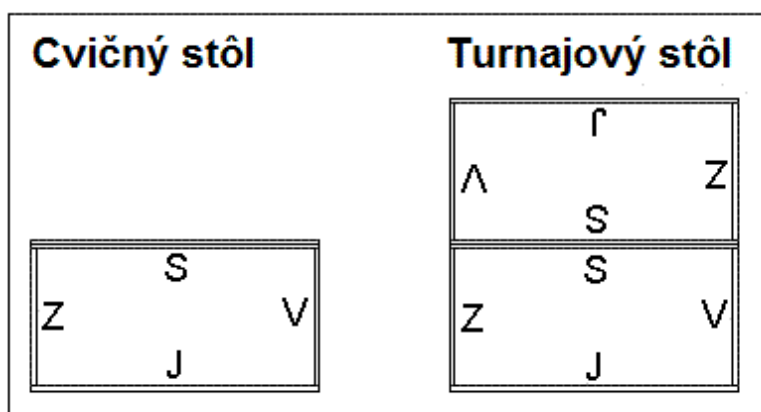
Položenie ihriskového povrchu

Krok 1: Vyčistite dosku stola, alebo plochu, na ktorú budete ihriskový povrch pokladať. I najmenšie nečistoty pod povrchom môžu nepriaznivo ovplyvniť činnosť robotov. Čistotu povrchu skontrolujte ešte raz holou rukou a odstráňte všetky zostávajúce nerovnosti a nečistoty.

Krok 2: Vyhľadajte obrázok "Súťažný stôl a ihrisko". Vyrolujte povrch ihriska obrázkom navrchu na vyčistenú plochu, pričom Základňa (ohraničený obdĺžnik s reklamnými logami) sa bude nachádzať v juhozápadnom rohu stola.

Krok 3: Poposúvajte a zarovnajajte povrch ihriska tak, aby v rohu Základne nebola žiadna medzera medzi stenami stola a povrchom ihriska (prípadná medzera môže byť iba v opačnom rohu).

Krok 4: Narovnajajte ihrisko ťahom na opačných koncoch, vyrovnajte všetky nerovnosti od západu na východ a skontrolujte ešte raz krok 3. Na začiatku ostane na povrchu niekoľko vlniek, ktoré sa časom samé vyrovnajú.



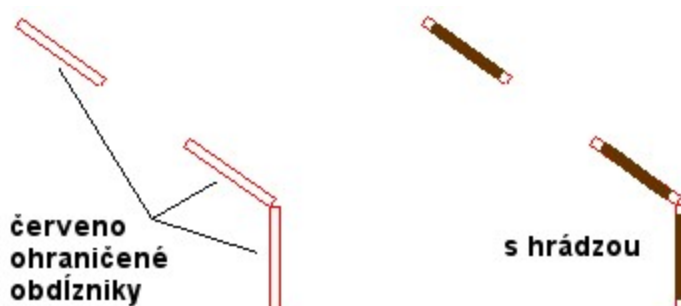
Ukotvenie modelov suchým zipsom

Počas transportu alebo uskladnenia ihriska je potrebné modely, ktoré sú bežne rozmiestnené na ihrisku, uvoľniť, aby ich bolo možné z ihriska odstrániť. Niektoré z nich sú na ihrisku iba položené, ale niektoré sú pripevnené nalepovacím suchým zipsom a teda sa dajú opakovane odstrániť a znovu pripevniť. Tento suchý zips rozposielame tímom spolu s ihriskom a stavebnicou s modelmi. Suchý zips sa na ihrisku nalepuje na miesta označené „X“. Na tieto miesta nalepíme štvorček so suchým zipsom lepiovou stranou na ihrisko, potom naň priložíme protikus, zlepíme fóliu a nakoniec umiestnime na správne miesto príslušný model a pritlačíme. Takýmto spôsobom modely zafixujeme na ich presnej pozícii. Dajte pozor, aby ste modely pri prilepovaní nepoškodili. Tento postup stačí vykonať jeden raz. Potom sa modely už dajú jednoducho odnímať a znovu pripnúť na ihrisko.

Umiestnenie modelov

Hrádza

Umiestnenie: Celkovo je na ihrisku 8 úsekov hrádze. 5 z nich stojí voľne na Základni. Zvyšné 3 sú v strede červených obdĺžnikov. Všetky hrádze stoja vo vzpriamenej polohe a sú položené voľne, bez suchého zipsu.



Búrkový simulátor (Koliesko)

Umiestnenie: Použite suchý zips tak ako je vyznačené na ihrisku.

Obsluha: Pri potlačení čiernych hriadeľov nadol sa zvislá os nakloní a aktivuje čiernu páku, ktorá potlačí koliesko.

Stavba: Čiernu páku nakláňajte, dokým zvislú os v jej strede nie je možné pevne uchytiť. Potom ju opatrne uvoľnite. Umiestnite koliesko ako je vyznačené na ihrisku (bez suchého zipsu). Presvedčte sa, že páka môže spadnúť bez prekážok. V prípade, že nie, zistite či sa dá v kĺbe pohybovať, či sú s ňou červené kocky paralelne a páka medzi ne pasuje a či sa páka nedotýka žiadneho suchého zipsu.

Postavičky

Umiestnenie: Postavičky v čiernych, modrých a žltých tričkách sú umiestnené na Základni (spolu 6 ľudí). Postavičky v čiernych nohaviciach sú umiestnené na značkách vo výskumnom poli. Postavičky v modrých nohaviciach sedia na značkách stavby v meste. Sú nasmerovaní k sebe a dívajú sa smerom na sever. Postavičky v červených nohaviciach stoja na severovýchodnom okraji modelu Podzemný sklad na vyznačených miestach, nezáleží na tom, ktorým smerom sa dívajú. Všimnite si, kde tieto značky ležia, lebo model Podzemný sklad ich zakryje. Postavičky s rovnakým oblečením môžu byť rozmiestnené v ľubovoľnom poradí, ruky majú nahnuté dole, ale nedržia sa spolu.

Podzemný sklad

Umiestnenie: Pomocou suchého zipsu pripevnite model na vyznačené miesto. Všimnite si, že severovýchodná značka pre tento model je zároveň miesto pre umiestnenie stojacich postavičiek.

Ľadový štít

Upozornenie: Počas tlače povrchu ihriska bolo nutné model zmeniť. Preto nepasuje presne na pripravené značky.

Umiestnenie: Začnite od dúhy a prvý prvok umiestnite podľa pripravenej značky. Pridajte ďalšie prvky tak ako pasujú a pripevnite ich pomocou suchého zipsu. Dajte pritom pozor, aby bol model zorientovaný tak ako ukazujú pripravené značky na ihrisku (hoci linka nie je celkom zarovno s modelom). Vŕtačku do ľadu (malý červený model s uškom) vložte do pripravenej diery (bez suchého zipsu). Uško nech je zarovno s východnou stranou ihriska.

Dom

Umiestnenie: Pomocou suchého zipsu dom pripevnite na vyznačené miesto na ihrisku.

Stavba: Začiatočná poloha domu je dolu. Veľká červená kľuka smeruje šikmo nahor a na západ. Otočte kolesom v smere hodinových ručičiek, až kým sa okno nezavrie. Otočte červenou rúčkou v smere hodinových ručičiek a vytiahnite ju von, aby sa objavilo svetlo v severnom okne.

Smerové ružice

Upozornenie: Počas tréningu dajte pozor na to, že na turnaji bude tento model umiestnený na ráme stola. Ak sa pripravujete bez súťažného stola, dobudujte si túto časť rámu stola tak, aby ste mali model v správnej polohe.

Umiestnenie: Vo vzdialenosti 27,9 cm od stredu severného okraja stola v oboch smeroch upevnite pomocou suchého zipsu nalepeného v stredoch obe ružice.

Stavba: Žltá šípka môže smerovať ľubovoľným smerom. Smery oboch šípiek by nemali byť rovnaké.

Prílivové vráta

Upozornenie: Tento model musel byť upravený potom, čo povrch ihriska išiel do tlače. Preto nepasuje na značku na ihrisku presne.

Umiestnenie: Model pasuje na značku na západnej strane. Východná strana nesedí presne podľa vyznačenia, suchý zips upevnite namiesto ihriska na model. Prílivové vráta ležia a červená páka je v dolnej polohe.

Oxid uhličitý a Zlato

Umiestnenie: Stavebnica obsahuje štyri modely oxidu uhličitého (šedé loptičky), jeden model zlata (zlatá loptička) a pre každú z nich jeden stojan (malé pneumatiky). Pneumatiky umiestnite na príslušné značky (bez suchého zipsu). Položte všetky šedé loptičky na pneumatiky vo vode a zlatú loptičku na pneumatiku na zelenej ploche.

Vrtačka do ľadu

Umiestnenie: Model sa voľne (bez suchého zipsu) položí na vyznačené miesto na povrchu ihriska.

Stavba: Nasmerovanie vrtáka je vodorovné.

Bicykel, ľadová bôja, Počítač a Tepelná izolácia

Umiestnenie: Bicykel, bôja a počítač sú voľne položené na vyznačených miestach na povrchu ihriska (bez suchého zipsu), natočenie je vyznačené na povrchu ihriska. Jedna tepelná izolácia sa umiestňuje na značku (bez suchého zipsu), druhá sa položí zarovnané na prvú.

Ľadový medveď a Snežný skúter

Umiestnenie: Medveď a skúter sú ľubovoľne položené na Základni.

Údržba ihriska

Hranice ihriska: Je dôležité, aby hranice okolo ihriska neobsahovali nerovnosti alebo diery.

Povrch ihriska: Uistite sa, že povrch ihriska sa dotýka stien na južnej a západnej strane ihriska. Pri čistení sa vyhnite akýmkoľvek prostriedkom, ktoré by mohli povrch poškodiť alebo zanechať stopy. Lepivé alebo klzké zvyšky môžu ovplyvniť činnosť robotov. Na odstránenie prachu použite navlhčenú utierku. Pri prenášaní a ukladaní ihriska dbajte, aby ste predišli nežiadúcim zlomom a sklodom, ktoré by mohli zostať a potom ovplyvniť činnosť robotov.

Kulisy: Počas rozkladania modelov dbajte, aby ostali v ich pôvodnom stave. Pravidelne kontrolujte funkčnosť pohyblivých dielov. V prípade pochybností pravidelne vymieňajte pohyblivé súčiastky.